

お問い合わせ：（一社）日本ラクロス協会

2021 年 7 月 8 日

広報担当：今井

Email: k.imai@jpnlacrosse.org

日本ラクロス協会と Player!

ラクロスの新たな観戦・コミュニティ体験の創出と デジタル化の推進を目指し、包括的パートナーシップを締結

～全てのラクロスチームが、ファンコミュニティとの新たな関係性を構築できるプラットフォームを共創～

【2021 年 7 月 8 日】

一般社団法人日本ラクロス協会（所在地：東京都中央区、理事長：佐々木 裕介、以下 JLA）と株式会社 ookami（所在地：東京都世田谷区、代表：尾形太陽、以下 ookami）は、ookami が提供するスポーツエンターテインメントアプリ「Player!」を通じて、ラクロスを起点としたスポーツの新たな観戦体験の在り方、コミュニティ体験の在り方を共創していきます。



これまでも日本全国のラクロスチームは、ookami が提供する Payer!を活用したテキスト(一部動画配信も有)での試合速報を通じて試合を観戦し、応援する機会を創ってきました。

そして、現在、新型コロナウイルスの影響により、ラクロスのみならずスポーツ界全体が、観戦の在り方、ファンコミュニティの在り方を再定義することを問われています。

無観客試合が推奨される中、スポーツの熱狂をどう伝えていくのか？

人と人との接触を管理・制限しなければいけない中、チーム関係者、卒業生、サポーターなどのコミュニティをどう運営し活性化させいくのか？

これらは、全てのスポーツチームが乗り越えなければならない課題となりました。

JLA はこのパートナーシップによって、ラクロスを通じたオンラインによる新しいインタラクティブな観戦体験や、物理的な距離を超えたオンラインだからこそできるコミュニティの運営・活性化にチャレンジし、スポーツの新たな価値創造に貢献していきます。

【具体的な取り組み】

本パートナーシップにおいて、下記 2 つの取り組みを行います。

（１）Player!での試合配信の実施

Player!を公式観戦メディアとして位置づけ、7月10日に開幕する九州地区での学生リーグ戦を皮切りに、日本各地のラクロスリーグの試合情報をオンライン上で各チームが配信できる環境を提供します。併せて、今年追加される予定の、出場選手の詳細情報を伝えるための「ロスター機能」などの新機能の導入も、JLAとPlayer!共同で進めていきます。これにより、コロナ禍においてリアルでの観戦機会が限られる中、選手の家族、卒業生、チーム関係者、サポーター等に、オンラインで、よりインタラクティブな試合観戦体験や応援機会を提供します。

また、チームのウェブサイトや SNS との連携により、各チームの情報発信を Player!に集約して効率化し、アーカイブされている過去の試合結果にも簡単にアクセスする事が可能になります。加えて、各チームが独自に行ってきたライブ配信も Player!に組み込むことができるようになるため、より直感的な観戦体験が実現します。



（２）コミュニティ運営・活性化のための新機能開発

Player!と JLA は、ラクロスチームがコミュニティ運営・活性化を更に推進していけるように、新サービスの開発を共同で進めていきます。「ロスター機能」の拡張をはじめ、チームに関する情報やコンテンツを更に充実させることで、より繋がりの強いファンコミュニティを、より簡単に構築するためのプラットフォームの提供を目指します。それによって、チーム・選手の関係者、また選手の家族、卒業生、チーム関係者、サポーター等、各チームがオンラインでの繋がりを持ち、コミュニティ運営・活性化を自治的に行える環境づくりを支援していきます。



チームによる 情報発信をサポート

チームのウェブサイトや
SNSとの連携により、
各チームの情報更新作業を
Player!に集約

一般社団法人日本ラクロス協会理事兼最高戦略責任者 安西渉のコメント：

JLAは「私たちは開拓者だ。」という理念の下、コロナ禍において、ラクロスのデジタル化推進をテーマに、アドビ株式会社との「ラクロス×アドビ Movie Challenge 2021」の開催、株式会社ビズライトテクノロジーとの世界初のインプレッションベースの電車内デジタルサイネージの導入、などの取り組みを進めてきました。今回の株式会社 ookami とのパートナーシップを通じて、デジタル化による新たなスポーツ観戦体験の創出、新しいコミュニティ運営・活性化にチャレンジし、スポーツの新たな価値の創造に貢献していきます。

株式会社 ookami 代表取締役社長 尾形太陽のコメント：

Player!では以前よりラクロスコミュニティの熱量が高く、各チームが精力的に情報発信を行うことのポテンシャルを感じていました。この度、先進的な取り組みを率先して行う JLA の皆様と連携することで、さらに多くのラクロスチームに対して Player!を利用してもらえるような環境を作っていく、ラクロス競技の普及や革新的な体験の創造に貢献していけるよう本取り組みを推進していきます。

■ラクロスについて

サッカーとほぼ同じフィールドサイズで、棒の先に網のついたスティック（クロス）を使い、テニスボール大の硬質ゴム製のボールを運び、約 180cm 四方のゴールヘシュートし得点を競う団体球技。10 人対 10 人、15 分×4クォーター制。その歴史は、17 世紀、北米ネイティブアメリカンが闘争訓練のために行っていた同スポーツの原型をフランス系の移民が発見。先住民との交流を目的に、ルールを定め、スポーツ化した。ここ 100 年近くアメリカ、カナダ、イングランド、オーストラリアのみで行われていたが、現在は、世界的競技人口約 90 万人、70 の国と地域で行われている。日本では、1986 年に慶應義塾大学の男子学生が最初のラクロスチームを作ってから、大学生を中心に人気スポーツとして定着。



■一般社団法人日本ラクロス協会について <公式サイト : <https://www.lacrosse.gr.jp/>>

日本で最初のラクロスチームができた翌年の 1987 年に設立された。2018 年には日本ラクロスの国内統括団体として一般社団法人の登記を行い法人化。全国の男女約 350 チーム、競技人口約 16,000 人が当協会に会員登録。延べ競技人口は約 100,000 人。近年、小中学生に向けての普及イベントを多数実施している。2025 年/2026 年のラクロス世界大会の日本開催、及び、2028 年のロサンゼルスオリンピックの競技化を目指し、国内外でのラクロス普及活動を展開。

■株式会社 ookami について <公式サイト : <https://ookami.tokyo/>>

株式会社 ookami は、「人」と「情報技術」の調和によって、スポーツの新しい価値を創造する、スタートアップ企業です。

▶事業内容 : スポーツエンターテインメントアプリ「Player!」の開発・運営、スポーツ情報インフラの開発・運営

▶沿革 :

2014 年 4 月 株式会社 ookami 設立

2015 年 4 月 「Player!」iPhone 版を正式に公開

2015 年 12 月 App Store Best of 2015 受賞

2016 年 8 月 「Player!」Web 版を公開

2016 年 9 月 2016 年度グッドデザイン賞を受賞

2019 年 4 月 Forbes Asia Under30 で、創業メンバーが Asia を代表する 30 人に選出

2019 年 10 月 Forbes JAPAN SPORTS BUSINESS AWARD 2019 を受賞

2019 年 12 月 Ruby biz グランプリ 2019 特別賞を受賞

2021 年 2 月 スポーツ庁共催『イノベーションリーグ アクティベーション賞』を受賞

こちらのリリースに関して、詳しくは下記までお問い合わせ下さい。

一般社団法人日本ラクロス協会 広報担当 : 今井

TEL : 03-3666-2862 携帯 : 090-7185-5049 E-mail : k.imai@jpnlacrosse.org

株式会社 ookami コミュニティマネジャー : 若月

▶Player!全般へのお問い合わせ

E-mail : player-staff@ookamiinc.com

▶Player!導入申請フォーム

<https://bit.ly/3yzpeKl>